
USER'S MANUAL
クライミング・シミュレーション
POWER CLIMB
パワークライム

◆ユーザーサポートのご案内

この度はWindows95／3.1専用ゲームソフト「パワークライム」をお買い上げいただきまして誠にありがとうございます。

ユーザー登録カードはお手数ですが50円切手をお貼りいただいた上、必ずご返送ください。ユーザー登録のない場合はサポートをお断り致します。

製品の開発・製造には万全を期しておりますが、万一、製品に破損があったり動作に不都合がございましたら、「お問い合わせシート」をコピーして、できるだけ詳しく状況をご記入の上、下記住所までお送りください。弊社に責がある場合には、無償で修理またはお取り替えさせていただきます。ただし、お客様の故意または過失による故障と認められた場合にはサポートをお断り致します。

〒141　東京都品川区西五反田１－21－８
株式会社ケイエスエス
「パワークライム」ユーザーサポート係
TEL.03－3779－0311　受付時間（月～金　11：00～17：00（祝祭日を除く））

お問い合わせになる前に、マニュアルをよくお読みいただいて上で、以下のことをお確かめください。
☆各機器は正しく接続されていますか？電源はONになっていますか？
☆CD－ROMはドライブに入っていますか？
☆マニュアルに記載の必要動作環境を満たしていますか？

ゲームの攻略法や内容に関するご質問は原則としてお断り致します。また、勝手ながらトラブル以外のご質問やご感想等は、ハガキまたは封書にてお寄せいただきますようお願い申し上げます。

インターネット上で弊社のホームページを開設しております。ゲームソフトをはじめ、アニメーションや映画など、弊社作品の最新情報をご覧いただけます。ぜひご利用ください。

KSSホームページアドレス（http://www.rim.or.jp/KSS）

クライミング・シミュレーション

POWER CLIMB
パワークライム

USER'S MANUAL

ごあいさつ

この度はWindows® 用ゲームソフト『パワークライム』をお買い上げいただきまして誠にありがとうございました。この取扱説明書をお読みいただきますと、より楽しくお遊びいただけます。なお、本書は再発行いたしませんので大切に保管してください。また、パッケージに記載の商品構成に不足がございましたら、ユーザーサポートまでご連絡ください。

このたびは『パワークライム』日本語版をお買い上げいただき有り難うございました。
『パワークライム』は全く新しいタイプのゲームを創造するという企画意図のもとに制作されました。登山というフィールドの力をかりて実現したこのゲームは、今までにあったアクションとシミュレーションといった二つの要素を完全に、しかも自然な形で融合しています。コンピューターによるゲーム世界では疑似体験という言葉が重要なキーワードとして語られています。通常では体験しえない感覚をプレーヤーに提供するというこの単純であり、しかし困難を伴う命題に関して『パワークライム』は新しい回答を提示できたと自負しております。多くのパラメーターを自然な形でアクションに反映させ、プレーヤーはその環境を体感する、ゲームの上達がパラメーターの完全なコントロール下にあるのではなく、まさにプレーヤーの学習によって実現するのです。
ハード・ロック社のメンバーの冒険は今、始まったばかりです。開発スタッフ一同、より高き完成度をめざし育ててゆくつもりですのでユーザーの方々の暖かいご協力をお願い致します。

最後に不幸な山岳事故がゲーム世界の中だけの出来事であることを心より祈ります。
また『パワークライム』を世に送り出すにあたり、開発と販売に携わって頂いた多くのスタッフに感謝致します。『パワークライム』の世界を存分にお楽しみ下さい。

Apr. 1996　　ゲームデザイン／監督　伊丹繁幸

クライミング・シミュレーション

POWER CLIMB
パワークライム

CONTENTS

◆動作環境

下記以外の条件での動作は保証いたしません。

Ｏ　　Ｓ：Windows® 3.1およびWindows® 95
ハ ー ド：IBM－PC互換機
PC-9801シリーズ（アクセラレーターボード必須）
PC-9821シリーズ
Ｃ Ｐ Ｕ：i486／66MHz以上
（486DX4-100MHzまたはペンティアム90MHz以上推奨）
表　　示：640×480ドット以上　256色（800×600ドット以上推奨）
メ モ リ：4MB以上
ハードディスク空き：1MB以上
CD-ROMドライブ：倍速以上
デバイス：マウス、キーボード
サウンド：要サウンドボード〔Sound Blaster16以上〕
MIDI推奨

サウンドに関して

本製品はGM規格準拠のMIDI音源での再生に重点をおいて製作されておりますが､FM音源ボードを利用してお楽しみいただくことも出来ます。
○MIDI音源を使用してお楽しみいただく場合
・Windows 3.1の場合
「メイン」グループの「コントロールパネル」内にある「MIDI Mapper」の設定で、「General MIDI」を選択して下さい。
・Windows 95の場合
「マイコンピュータ」の「コントロールパネル」内にある「マルチメディア」の「MIDI」の「ユーザー設定」で、チャネル１～10までをMIDI音源に出力する様に設定・登録してください。
○FM音源ボードを使用してお楽しみ頂く場合
・Windows 3.1の場合
「メイン」グループの「コントロールパネル」内にある「MIDI Mapper」の設定で、チャネル１～10までをFM音源ボードに出力する様に設定し、チャネル10の変更チャネル（Dest Chan）を16に設定･登録して下さい。サウンドブラスター16等を使用される場合は、「拡張レベルシンセサイザー(Ext FM)」を選択して下さい。基本レベルシンセサイザーの設定では正しく再生されませんので、ご注意下さい。
・Windows 95 の場合
「マイコンピュータ」の「コントロールパネル」内にある「マルチメディア」のMIDIのユーザー設定で、チャネル１～10までをFM音源ボードに出力する様に設定・登録して下さい。

本製品の運用に関して

○ハードディスクについて
本製品は、一部のファイルをハードディスクにコピーして動作するように設計されております。インストールにあたっては最低1MBの空き容量を必要としますのでご了承下さい。
○セーブデータファイルについて
セーブデータファイルは､いくつも作成する事が出来ますが､セーブデータ１つ当たり約66KB消費します。
○CD-ROMについて
本製品はゲーム中にもCD-ROMからの読み込みを行ないますので､ゲーム中はCD-ROMドライブより本製品を抜かないでください。
○アプリケーションの切り替えについて
本製品を運用中にアプリケーションの切り替えを行なった場合、その後の動作については保証致しかねますので、あらかじめご了承下さい。また、本製品を運用した結果生じた、いかなる損害につきましても保証致しかねますので、あらかじめご了承下さい。

◆ゲームの始め方

Windows® 3.1の場合

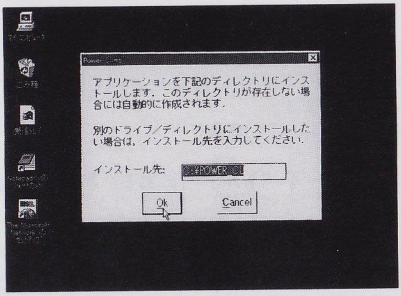
Windows® 3.1を起動します。

1. ファイルマネージャーからSETUP.EXEを実行します。
2. しばらくするとSETUP画面が表示されます。インストール先を選んでOKをクリックしてください。
3. SETUPが正しく終了したらプログラムマネージャーからアイコンをクリックして起動してください。２回目以降はSETUP.EXEを実行する必要はありません。

Windows® 95の場合

Windows® 95を起動します。

1. CD-ROMドライブに『パワークライム』を入れてください。
2. しばらくするとSETUP画面が表示されます。



初めて起動する場合

3. インストール先を選んでOKをクリックしてください。
4. インストール終了後、Power Climbのアイコンをダブルクリックしてください。ゲームが始まります。

２回目以降の場合

3. SETUP画面でCancelをクリックします。
4. 「マイコンピュータ」をクリックし、『パワークライム』をインストールしたドライブ（初期設定ではC：）をダブルクリックしてください。
5. Power_cl」フォルダをクリックしてください。
6. POWER CLIMBアイコンをダブルクリックしてください。ゲームが始まります。

◆INTRODUCTION

僕達の会社の名はHARD-ROCK Inc.。世界の屋根を又にかけるトレジャーハンター。簡単に言えば宝捜し屋ってところだろう。宝捜しといってもそんじょそこらのやつらとはチョット違う。僕達は山を専門に扱う採取業者だ。目のくらむような断崖絶壁をザイルとハーケンに命を預けて登る。金をつまれりゃ多少の危険はかえり見ない。報酬だって案外いいんだ。しかし成功報酬っていうのが少し気にくわないな。こっちは命をかけて登っているのに失敗すれば一文にもならない。まあ、そのため仕事は選ばせてもらっているけどね。こっちもプロだ。可能性のない危険な仕事は引き受けないように心掛けている。ヘリや飛行機で頂上に下り立つなんて手もあるが、山の気流っていうのは絶えず変化している。そのためヘリで近づくのはかなり危険なんだ。それに目的地が頂上だとは限らないしな。宝だって、たまには珍しい花の採取だとか山の計測なんてのもあるけれど。この仕事を心底楽しんでいる。なぜなら僕達は山に登るのが根っから好きなんだ。

我が社の社長は43歳。名前はジョージ・リード。昔は随分と有名な登山家だったっていう話だけど、誰もそんなことは信じちゃいない。僕だって社長が山に登っているところなんて一度も見たことがない。

まあ、そんな話はさておいて、この社長が商売にかけては切れ者なんだ。わけのわからない連中との付き合いも広くて、奇妙な話を山ほど抱えている。奇妙なだけならまだいいが、これがまたどいつもこいつも危険がいっぱいっていうやつばかりだ。ともかくこの社長のおかげで僕達社員５人はいつも仕事にあぶれることなく、忙しくハーケンを振り回しているってわけだ。それじゃ、僕の４人の仲間を紹介していこう。

おっと、仲間を紹介する前に僕自身のことも話しておかなくっちゃね。

僕の名はエミール・ネオン。イタリア人の母とフランス人の親父を両親に持つ22歳のスーパークライマーだ。僕の両親はどちらも山には関係のない仕事をしているが、じいさんは随分と有名な登山家だった。僕はその血を引いたってわけだ。本当は大学へ通っているんだが、今は休学の身。理由は聞いてくれるなよ。

僕の次に紹介するのがメリンダ・リード。そうだ、社長の娘だ。本当の歳はわからないけど当人は19歳って言っている。しかし19歳にしちゃしっかりしすぎているな。こいつがまた社長に劣らず頑固で気の強い娘なんだ。かわいい顔しているからって、見くびっちゃいけない。軽い体重をいかしてどんな岩場だって登ってしまう。本当にすごい娘だ。親父の方は口ばっかりの男だけど、メリンダはいつでも頼りになる娘だ。

次はトルコ出身のコカ・ラ・ハジン。トルコ出身だからってトルコ人じゃないんだが、こいつの登山に関する知識といったらこれがすごい。何人もの有名な登山家とコンサルタント契約を交わしているは、ガイドとして登山計画に参加するはと忙しい男だ。もしかするとこんな会社よりも稼ぎは多いかも知れない。時々社長も金を借りてるって噂だ。

３人目はクラック・スパイク。この名前は本名じゃないが、２メートルを超える東ドイツ出身の大男だ。なんでもかんでも力任せにやってしまうのが奴の悪い癖だが、力仕事なら奴に任しておけば間違いはない。いつだったか、転落事故を起こした二人の人間を同時に引っ張り上げたときには驚いたね。

最後は最近HARD-ROCK Inc.に入ってきたらしいんだけど、あいにく僕は山に登っていてまだ顔は見ていないんだ。社長もずいぶんと入れこんでいるらしいけれど、まぁ、どこまでやれるかな。社長に気に入られたら長生きできないかも知れないね。生きている間に顔が見たいものだよ。

僕達の会社、HARD-ROCK Inc.について説明しておこう。
HARD-ROCK Inc.の本拠地はカナダのオンタリオ州〔ONTARIO〕のロックランド〔RockLand〕にある。従業員は社長を含めて６人。社屋は二階建てで10ほどの部屋を有するオフィスだ。自家用ジェットを持っていて、24時間体制で出動OKだ。ヨーロッパの各都市まで６時間ほどで行けるので、山岳救助も可能だ。

おっと、社長のお呼びだ。また山で会おう！

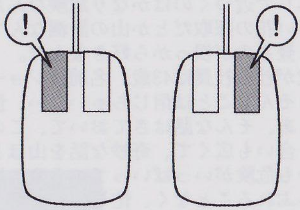
◆ゲームの目的

あなたはHARD-ROCK Inc.の社員となり、依頼人の要求に応えるべく世界の屋根に挑戦します。目標地点まで無事登ることができれば成功ですが、依頼内容の達成度に応じて報酬が違ってきます。得た報酬は次の依頼の準備に充てることになりますので、なるべく早く正確に依頼をこなさねばなりません。体力が0になったり、滑落してしまうとミスとなります。

用語の説明

以下この説明書で出てくる用語の説明です。

クリック＝マウスの左ボタンを1回押すこと。（左クリックと同じ）
ダブルクリック＝マウスの左ボタンをすばやく2回押すこと。
右クリック＝マウスの右ボタンを1回押すこと。



◆ゲームの進め方

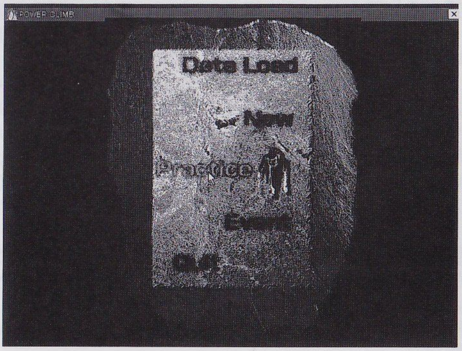
名前入力画面

5人目の社員に好きな名前をつけてください。身長・体重の数値によって装備の耐久重量・耐久力等が変わります。（あなたのデータを入力すれば、今日からあなたもHARD-ROCK Inc.の社員！）

モード選択画面

項目を選んでクリックしてください。

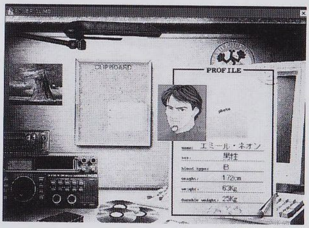
DATA LOAD
保存してあるデータを読み込みます。
NEW
新しくゲームを始めます。
PRACTICE
練習ができます。
EVENT
稼いだお金でクライミング大会に出場できます。
QUIT
ゲームをやめます。



◆ゲームの進め方

社長の机画面

依頼を受け付け、派遣するキャラクターを決めます。またゲームのセーブ、終了ができます。



まず依頼内容を見ます。机の上のレターをダブルクリックしてください。依頼を受けると、クリップボードに依頼に関する情報が貼られます。目標の高度をよく確認してください。次に派遣するキャラクターを選びます。ファイルをダブルクリックして拡大表示し、ページロールをクリックしてキャラクターを選んでください。決めたキャラクターの写真をドラッグ（マウスの左ボタンを押したままカーソルを移動）してクリップボードに張り付けると、リターンキーが光ります。リターンキーをクリックすると、マウンテンビュー画面へ移ります。

ゲームをやめるときには電気スタンドをクリックしてください。

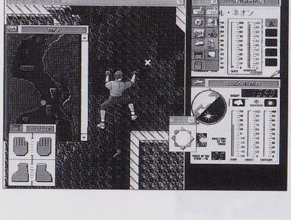
マウンテンビュー画面

装備を整え、コースを選択します。ゲームのセーブができます。



アイテムショップで装備を買います。重さと金額のバランスを考えながら買いましょう。店のオヤジの言うことをよく聞いてください。
次に装備ウィンドウで装備します。装備してからザックをダブルクリックすると、ザックの中身が見られます。ザックに入れたいものをダブルクリックしてください。装備するかザックに入れないと、買ったアイテムはそのまま地上に置いていくことになります。ハーケン(チョック)、カラビナ、食糧はいつも必要です。入れ忘れないように注意してください。またハーネスを装備しないと、ザイルが使えず登山中の確保ができないので注意してください。装備が終わったら、コースを選びEXITアイコンをクリックしてください。その前にセーブしておくのも良いでしょう。

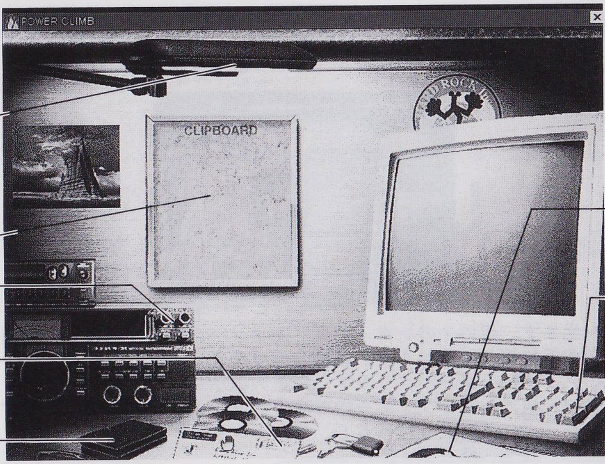
メイン画面



壁面にアタックします。
体力や眠気に注意しながら登ってください。途中でこまめにセーブすることをお勧めします。

◆画面の見方

社長の机画面



レター／新聞の切り抜き（ストーリー3）	左ダブルクリック（マウスの左ボタンを２度押す）で拡大表示。右クリックで拡大表示キャンセル。
ファイル	左ダブルクリックで拡大表示。 右クリックで拡大表示キャンセル。 拡大表示中はページロール（プロフィールの右下隅）左クリックでページの切り替え。
写真	左ダブルクリックでキャラクター紹介。 写真の上で左ボタンを押しながら写真を動かし(ドラッグ)、クリップボードに張り付けて（ボタンを離す）キャラクターを選びます。
無線機	ストーリーによりON／OFFします。
電話	電話が鳴っているとき左ダブルクリックで拡大表示。(ストーリー２のみ)
リターンキー	点滅中に左クリックでマウンテンビュー画面へ
電気スタンド	左クリックでゲーム終了＆ゲームセーブ

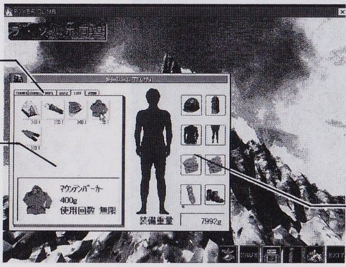
マウンテンビュー画面

装備を整え、登るコースを選択します。ゲームのセーブができます。



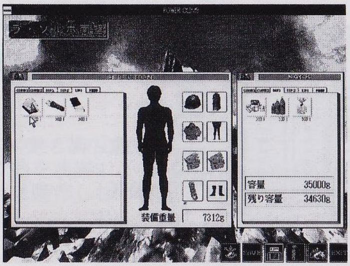
矢印アイコン	左クリックで登攀するコースを選びます。
ショップアイコン	左クリックでアイテムショップ画面へ行きます。
装備アイコン	左クリックで装備ウィンドウを開きます。
マップアイコン	左クリックでマップウィンドウを開きます。右クリックで閉じます。
SAVEアイコン	データのセーブができます。
EXITアイコン	左クリックでマウンテンビュー画面を終了し、登攀画面へ行きます。

装備ウィンドウ画面



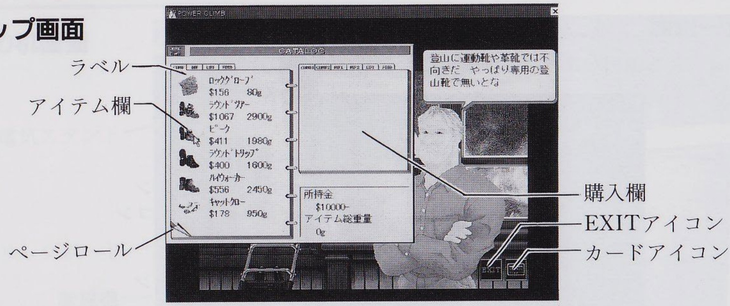
アイテム欄（左側）
アイテムを左クリックでアイテム情報、左ダブルクリックで装備します。
ザックウィンドウが開いているときには左ダブルクリックでザックにアイテムを収納します。ラベル左クリックで分類を切り替えます。

装備欄（右側）	各部位（頭、手足、体、肩、腰）を左クリックで表示の切り替え（同じ部位に複数装備している時のみ）、右クリックで装備解除。肩に装備したザックを左ダブルクリックすると、ザックウィンドウを表示します。



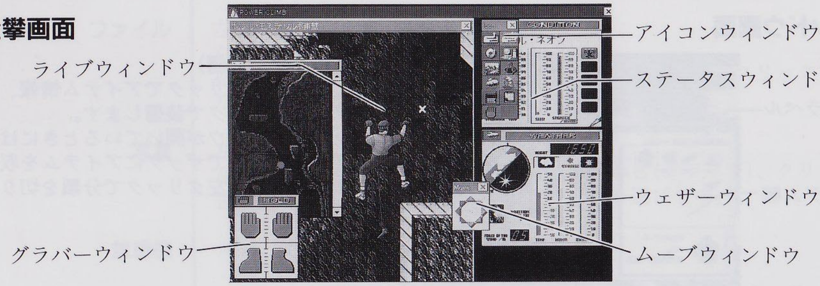
◆画面の見方

ショップ画面

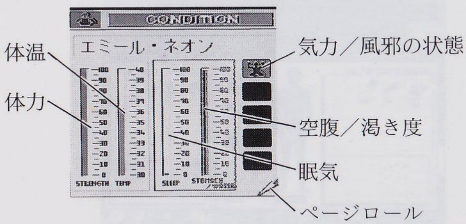


カードアイコン	左クリックでアイテムウィンドウを表示します。
EXITアイコン	左クリックでマウンテンビューに戻ります。
アイテム欄(左側)	アイテムを左クリックでアイテム情報がきけます。左ダブルクリックで決定します。 右上の＋－ボタンをクリックし購入する数を決めて、よければBUY、やめるときはCANCELをクリックしてください。ページロールとラベルでアイテムが切り替わります。
購入アイテム欄(右側)	左ダブルクリックでアイテムが売れます。

登攀画面

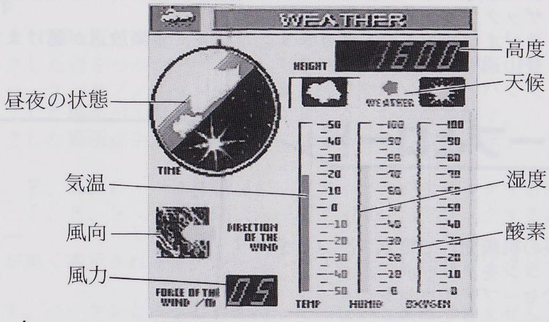


ライブウィンドウ	アクションを行います。サイズ変更、移動が可能。
ステータスウィンドウ	キャラクターのステータスパラメーターを表示。移動が可能。ウィンドウをクローズすることができます。ページロールをクリックすると画面が切り替わり怪我の状態をみることができます。

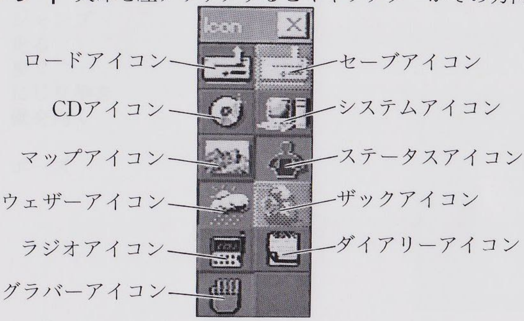


ウェザーウィンドウ
天候、環境に関する情報を表示。移動が可能。ウィンドウをクローズすることができます。

天候
高度
気温
湿度
酸素
昼夜の状態
風向
風力



ザックウィンドウ	アイテムを装備する、外す。移動が可能。クローズできます。平らな場所にいるときや、確保・ビバーク時に開くことができます。
マップウィンドウ	山の全景と現在位置を表示。移動が可能。クローズできます。
アイコンウィンドウ	アイコンを表示。アイコンをクリックすることによりそのアイコンに割り当てられた機能を実行します。移動が可能。クローズできません。
アイコンの状態	アイコンは状況によって3通りに変化します。 濃い赤／オープン可能　メッシュ／オープン不可　薄い赤／オープン済み
ムーブウィンドウ	矢印を左クリックするとキャラクターがその方向に移動します。



ロードアイコン	ゲームデータをロードするウィンドウを開きます。ゲームロードができる状態の時のみオープン可能。
セーブアイコン	ゲームデータをセーブするウィンドウを開きます。ゲームセーブができる状態の時のみオープン可能。
CDアイコン	メディアプレーヤーを起動し、『パワークライム』CDに入っている曲を聴くことができます。(注)
システムアイコン	ゲームスピード等、ゲームのシステム設定ウィンドウを開きます。
マップアイコン	ルートマップを表示します。

(注) CDアイコンについての注意事項
メディアプレーヤーで曲を演奏中にCDを入れ替えたり、ゲームを続行したりしないでください。続行した場合、ゲームが正常に動作しない場合があります。ゲームを続ける場合はCDの演奏を止めてください。またメディアプレーヤーがWindows® のディレクトリに入っていない場合は、メディアプレーヤーは起動しません。

◆画面の見方

ステータスアイコン	ステータスウィンドウを開きます。
ウェザーアイコン	ウェザーウィンドウを開きます。
ザックアイコン	ザックウィンドウを開きます。
ラジオアイコン	ラジオウィンドウを開きます。ラジオで音楽放送が聴けます。
ダイアリーアイコン	登山過程の記録が見られます。
グラバーアイコン	グラバーウィンドウを開きます。

◆データのセーブとロード

セーブ

シナリオ選択画面（社長の机画面）で電気スタンドをクリック
ビバーク時にセーブアイコンをクリック
マウンテンビュー画面でセーブアイコンをクリック

ロード

モードセレクト画面（岩の画面）でデータロードをクリック
ビバーク時にロードアイコンをクリック

◆操作方法

『パワークライム』はマウス、キーボードのどちらか一方、または両方を併用して操作します。

登攀画面での操作

登攀モード

左クリック　クリックした岩をつかむ
左ダブルクリック　ハーケンサブメニューの表示
右クリック　クリックした場所が手足のときにはクリックした部位を離す。
クリックした場所が手足以外のときにはザイルとの直線表示
スペースキー　落下
Q、W、E、A、D、Z、X、C　体移動（ムーブアイコンをクリックするのと同じ）
1、2、3、4、6、7、8、9　体移動（ムーブアイコンをクリックするのと同じ）

ハーケンサブメニュー

実行できるメニューが黒く表示されます。カーソルをメニューに合わせてクリックすると実行します。

●ハーケン

ハーケンを打ちます。ハーケンとカラビナを持っていないと実行できません。

●ザイル

ハーケンの上で実行するとハーケンにザイルをつなぎます。ザイルがつながれたハーケンは赤く表示されます。スペースキーを押すとザイルは切り離されます。また赤色表示されているハーケンに実行してもザイルは切り離されます。

●確保

ザイルをつないでいるときに体を確保して休むことができます。

歩行モード

右クリック　ジャンプ
スペースキー　ジャンプ
Q、E、7、9　走る
A、D、4、6　歩く
Z、C、1、3　にじり歩き
W、8　壁を向く

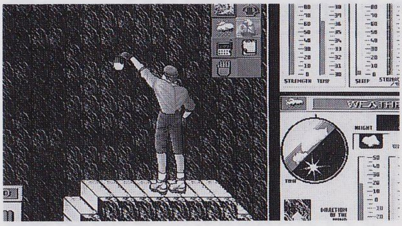
ESCキー　ポーズ

◆操作方法

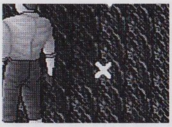
基本的な登り方



①壁面に向かった状態でプレイヤーの近くでカーソルを動かしてみてください。カーソルの形が手や足の形になることがあるはずです。

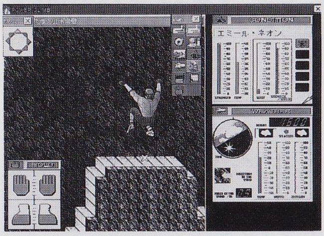


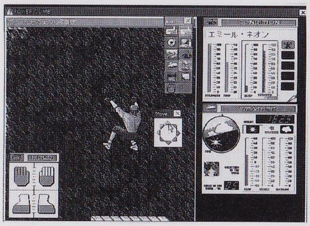
②手や足の形になった場所で左クリックすると、アニメーションをして手（または足）がその岩を掴みます。同様に他の手足も動かしてみてください。



掴めません

③手や足が岩を掴むと、グラバーウィンドウのゲージが徐々に減って行きます。ゲージは耐久力を表しています。耐久力が無くなると手足が離れてしまいます。赤い部位は手（または足）が岩から離れていることを表します。体を支えている点が少ないほど減り方は早くなります。つまり、両手で掴まっているときより、片手で体を支えているときの方が減りが早くなるということです。





④次にムーブウィンドウに注目してください。水色の矢印が体を動かせる方向を示しています。直接マウスで矢印をクリックするか、キーボードで方向を指定すると、体全体が動きます。

④上記①～③を繰り返し登っていきます。
オーバーハングなどで体が動かせないところもあります。また矢印が水色にならないときは、手足の位置を変えるなどしてみてください。

スーパークライマーへの道

キーボードとマウスを併用するとGOOD。右利きの場合、右手でマウス、左手でキーボードを操作します。キーボードで体移動、マウスでつかむ動作、という風にやりくりするとすばやい操作ができます。他には両手のみで登る方法があります。危険が多いですが、速く登れます。

また、手足が外れて落下する瞬間に、手の届く範囲の場所を左クリックすると助かる場合があります。

◆パラメーターについて

実際の１分＝ゲーム内時間の約30分です。
以降の時間表記は全てゲーム内時間です。

キャラクターパラメーター

体力

キャラクターの生命の源、この値が０になると死亡します。
体力は、休息以外の状態では時間とともに徐々に減少していきます。
キャラクターが何等かのアクションを起すと、アクションに応じて体力が減少します。
体力の変化には空腹度、渇き、体調、眠気、体温、耐久重量、気力の各パラメーターが関係しており、それぞれパラメーターが悪い状態だと体力の減りが大きくなります。

両手足耐久力

岩を掴んでいられる時間。この値が０になるとその部位は岩から外れます。
別の岩を掴みなおすとMAXに戻ります。

ミス

眠気、体温、体調、空腹度、渇きの各要素で、岩を掴もうとするときにミスが発生します。また体力が残り少なくなるほど発生率が高くなります。
体力変化値＝（基本値×（岩の滑りやすさ＋ミス発生率＋体力補正値））×アイテム補正値

補助パラメーター

体温、気温

・体温の低下
低気温時に完全な装備をしていない場合、体温は徐々に低下していきます。
体温が30度以上の段階までなら、十分な装備を行えば体温の低下は止まり、徐々に平温に回復してきます。回復率は低下時と逆になります。30度以下の状態でしばらくたつと死んでしまいます。

・体温の上昇
気温が低くなると、装備の状態によって風邪をひくことがあります。
風邪をひいたキャラクターの体温は上昇していきます。
十分な装備を行えば体温の上昇は止まり、徐々に平温に回復してきます。
薬を使用し、十分な装備を行えば回復率は倍になります。

・体力への影響
体温は、極限状態の温度に近づくに従って体力の変化率に大きく影響します。

・ミス発生率への影響
体温は、極限状態の温度になるに従ってミス発生率に大きく影響します。

・十分な装備
十分な装備とは装備アイテムの保温性が十分な状態の事をいいます。

体調

キャラクターは病気や怪我により体調を崩します。
風邪は体力、ミス発生率に大きく影響します。
怪我は怪我をした場所のミス発生率にのみ悪影響を及ぼします。
怪我は体力の変化率にたいしては少しだけ影響します。
怪我の回復はメディカルセット１回で１ヶ所（優先順位は体、頭、右足、左足、右手、左手の順）です。
またドラッグセット１回で風邪が回復します。

◆パラメーターについて

気力
気力は十分な睡眠を取った場合上昇し、時間が経つに連れて下降していきます。気力が十分あるときは体力の減少量をある程度減らすことができます。気力はアイコンで表現され、十分→普通→なしになっています。気力は通常は普通以下には下がりませんが、怪我や風邪、空腹度等のステータスに異常をきたすと普通以下になります。ミス発生率に影響します。

必要睡眠時間（睡眠）
睡眠をとると、体力、気力、眠気は回復します。

空腹度
空腹度が上がりすぎると体温等のパラメーターに影響がでます。
100%になるとキャラクターの体力が著しく低下し死に至ります。空腹を感じ出すとミス発生率、体力の変化率に影響します。空腹度は時間が経つに連れて増します。
空腹度は食事をすると回復します。回復率は各食料ごとに設定されています。
食料はビバーク時に食べることができます。

渇き
のどが渇くと空腹度によるミス発生率、体力の変化率に影響を与えます。
渇きは時間が経つに連れ増します。
渇きは水を飲むと回復します。水はビバーク時に飲めます。

眠気
100%になるとキャラクターの体力が著しく低下し死に至ります。
眠気を感じ出すとミス発生率、体力の変化率に影響してきます。
眠気は時間が経つに連れ増します。
眠気は睡眠を取る事により回復します。

耐久重量
あまり多くの荷物を持つと体力とミス発生率に影響がでます。
耐久重量の３／４以上が目安になるでしょう。

環境パラメーター

天候

天気の種類
晴れ………気温、湿度が設定温度
雨…………気温が３度低く、湿度が10%高くなる、ミス発生率に影響あり
くもり……気温が１度低く、湿度が１%高くなる
雪…………気温が５度低く、湿度が15%高くなる、ミス発生率に影響あり

天気の変化
天気は４時間ごとに変化します（変化しない場合もある）。

気温、湿度
晴れの場合、２時間ごとに気温が１度上下します。また、夜の場合平均気温は３度下がります。100mごとに平均気温が１度下がります。

高度
キャラクターがいる場所の高度。

酸素量
100mごとに少しずつ減っていきます。

風速、風向き	風速、風向きは30分ごとにランダムに変化します。 時々突風が起こることがあります。落下時に影響を与えます。
落石	落石が発生する場合があります。 落石が直撃するとキャラクターは怪我をします。最悪の場合、落下してしまいます。 また、落石と同じ確率で手足が摑んでいる岩が崩れる場合もあります。 雪山の場合、落石が雪崩に変わるときがあります。ヘルメットをかぶっているとダメージを多少防げます。

マップパラメーター

岩の滑りやすさが20段階あります。

ミスの発生

キャラクターになんらかのアクションを行わせた場合、ミス発生率によりミスが発生する場合があります。

体力変化率に影響するパラメーター

体温、怪我、気力、空腹度、渇き、眠気、耐久重量、気温

ミス発生率に影響するパラメーター

体力、体温、怪我、空腹度、渇き、眠気、耐久重量、天候、岩の滑りやすさ、アイテム

◆疲労と睡眠について

ゲームキャラクターの体力はあらゆる環境の影響を受け、消耗します。これら体力の消耗は、眠気を上昇させ、睡眠が必要となります。また通常の人間と同様に通常状態での睡眠も必要とします。睡眠時間は各キャラクターのパラメーターとして固有に設定されており、睡眠時間を多くとらなければならないキャラクターや少ない睡眠時間で体力（睡眠レベル）の回復が可能なキャラクターなどがあります。

睡眠に至るプロセス

プレーヤーは画面上に常時表示されているコンデイションウィンドウに注意をはらっていなければなりません。コンデイションウィンドウにはゲームキャラクターの生命にかかわる体調が常時表示されています。プレーヤーはキャラクターがどの程度、睡眠を必要としているかを判断しなければなりません。睡眠を必要とする場合はビバークを行って、回復をしなければなりません。

睡眠不足による登攀への影響

睡気がある一定の値を超えると、キャラクターに対して様々な睡眠不足の影響が現れます。睡眠不足の影響は、全てゲームプレイに対してネガティブな要因となります。睡眠不足の影響は睡眠を十分にとり、睡気を回復することによって解消します。睡気が上昇する（眠くなる）とミスが多くなる、体力の低下が激しくなるなどの影響が出ます。

ビバークについて

睡眠不足により睡気が上昇し、睡眠が必要となるとビバークをすることによって眠気を正常な値に戻すことができます。通常、夜になるとビバークを行ないます。ビバークは必ず行わなければならないことではありません。しかし夜になると暗くなるため、気温が下がったり危険（ミスが増す）が多くなります。ビバークはテントをダブルクリックすることによって行うことができます。ビバークを行うと、ビバーク時間入力後、テントのキャラクターが表示されます。設定した時間が過ぎるか、キャンセルすると、通常の登攀画面に戻ります。ビバークはどこでもできるわけではありません。いくつかの場所では「テントが張れません」のメッセージが出ます。この場合、他の適当な場所を探さなければなりません。

◆イベントモードについて

一定の参加料を支払うと、登頂までのタイムを競う大会に出場できます。

・可能な限り各ポイント間のタイム(ラップタイム)を短縮し、かつ頂上まで(トータルタイム)早く登ることが目標です。
・ポイントの場所は大会側によって決められています。プレーヤーは各ポイントに大会が指定した数だけビバーク場所を設定(旗を立てる)します。
・設定以外の場所でビバークした場合の時間はラップタイムにそのまま加算されます。設定した場所では自動的にビバークを行うよう指示がでます。ビバーク時間はラップタイムに加算されません。ゴールした後のトータルタイムが記録として残ります。スコアは60000－手数です。

◆岩の滑りやすさについて



以上が基本設定ですが、滑り易さの度合は
マップによって設定は微妙に違います。
又、同じマップでも高度によって変化します。

◆STORY

STORY-1

[エトの方舟]

登山報酬金	3万US＄＋経費
登山コース	4

依頼者はニューヨーク大学の考古学教授。ベイリー・J・ギンガム、58歳。彼は長年聖書を研究しているうちにある発見をする。それは今まで一般に信じられている方舟で大洪水を生き残ったのはノア一族だけではなかったということだった。彼らの方舟造りをまねることによって自らも大洪水を生き残った人間がいたのだった。それは隣村のエトだった。彼の作った方舟は全長10メートル余りの小さなものだったが、大洪水の漂流に耐え抜き、最終的には標高7300メートルを越える現在のポル・レ・モス山の山頂に漂着した。ベイリー・J・ギンガムの依頼はこの方舟の残骸を発見して持ち帰って欲しいというものだった。

方舟の残骸の正確な位置は軍事気象衛星によって確認されている。ポル・レ・モス山は比較的穏やかな山であり、慎重に登れば危険も少ない。山の麓には5つの村がある。5つの村はビハール、ラ・ソルボ、パルマ・ボルナ、ウジス、ウーディンである。これらの村はどれも小さなもので産業と呼べるものはなかったが、登山者が多く訪れていたために、山のガイドや登山のための装備などは充実していた。中でも人口8千人と、5つの村の中で最も大きいパルマ・ボルナではイギリス人の有名な登山家ロームが登山用品の販売とコンサルタントを行っている。ポル・レ・モス山に多くの登山客が訪れていたにもかかわらず、今までエトの方舟が見つからなかった大きな理由は標準的な登攀ルートから外れていたためだった。

村で装備を揃えた彼らは早速仕事を始めるが、方舟に到達するためには4つのルートがあった。トレックロード、フォールドライブ、パルナボルナ東壁、ラ・ソルボ南壁である。トレックロードを選べば登山は最も簡単になる。登山を始めると、やはり幾つかのアクシデントにみまわれる。特にこのポル・レ・モス山で頻発するのが落石である。たとえ小石でも頭に当たれば致命的な威力を発揮する。方舟の遺跡があるのは標高2600メートルの地点である。

◆STORY

STORY-2

[クリーンな依頼]

登山報酬金	6万5千US＄＋経費
登山コース	3

依頼者は世界環境保護基金オアシス。オアシスでは山岳登山者から山の自然を守るために世界の山々の自然調査を行っていた。今回の依頼は標高6000メートルのグランド・メリッサに登り、頂上のゴミ状況を調べることである。グランド・メリッサはマッターホルンの三大北壁と並ぶ比較的難しい岸壁を有していたが、近年の登山用具進歩のために多くの登山者が登攀していた。近代登山は壁面のクラックに多くのハーケンを打って登って行く。登山マナーが叫ばれる現在では自分が打ったハーケンは自分で抜いていく者もいるが、多くの使用済みハーケンがクラックに残されているのも事実である。世界環境保護基金オアシスの今回の依頼は、山頂のゴミの散乱状態を写真に記録し、持ち帰ることにあるが、依頼者が環境保護団体でありまた契約事項でもあるためクラックにハーケンを打ち込みながら登ることは許されない。そのため登山はフリークライミングか、もしくはクリーンクライミングによって行われなければならない。グランド・メリッサの2つの北壁であるライトウェイとレフトウェイは共に3000メートル以上の岩壁を持っているが、この岩壁もハーケンを使った登攀なら問題はない。だがフリークライミングとなると話は違ってくる。ハーケンを使わずに岩壁を登るこの登攀法は確かな技術と体力を必要とする。ライトウェイは3800メートル以上続く岩壁を持ち、クラックも多くない。そのためチョックを使用し、体を休めることや確保することもあまり期待できない。登り出せば休むことなく登りきらなければならないのだ。また一方のレフトウェイも同じ北側に位置しているが、クラックも多くあり、チョックを使い体を確保しながら登攀することも可能だ。しかしレフトウェイは突風や吹雪、雷にみまわれることがあり非常に危険である。どちらのルートを選び登攀するか難しい選択である。

STORY-3

[デビルス・テーブル]

登山報酬金	25万US＄＋経費
登山コース	2

依頼者はアメリカの医薬品会社の最高経営者であり、世界的大富豪のジェフリー・ゴールドマン。彼の総資産は1千億ドルを超え、経営する多国籍企業M&M社〔メディソン&メソッド〕は製薬部門を中心に世界各地で大きな利益を上げていた。彼自身には多くの黒い噂が存在したことも事実だが、HARD-ROCK Inc.が仕事を請ける支障にはならない。依頼内容そのものに違法性は見られない。そして成功報酬として25万ドルを手に入れることができるのだから断ることはない。依頼内容もHARD-ROCK Inc.の連中には簡単に思えた。彼の会社では癌やAIDSに効くと思われる新薬開発のためにある種のカビを必要としていた。そのカビ〔正確には粘菌だが〕に含まれるATR遮蔽子はAIDSウイルスに取り込まれ、レセプターに結合する。これにより結果的にAIDSウイルスは無力となり死んでしまうのだ。このカビはその夢のような効用のためにマジック・モールドと呼ばれた。マジック・モールドは原始的な粘菌で生息地も地球上で唯一デビルズ・テーブルだけに限られていた。

デビルズ・テーブルはアマゾンの大ジャングルの中にある2000メートル余りの高さを持つテーブル状の台地だ。デビルズ・テーブルはその特別な隔離された環境のために、進化から取り残された多くの希少な生物資源を有している。マジック・モールドはその切り立った断崖に地生していた。

デビルズ・テーブルの登攀で注意しなければならないことは崩れやすい岩壁だった。出っ張りが多い岩壁は一見、簡単に登攀できるように思えるが、実際には非常にもろく崩れやすい。そのため、ザイルを使って自分の体を確保しながら登っても、もし転落事故が起これば岩に打ち込んだハーケンがどれほど信用できるのかわからない。ホールドした岩もいつ崩れ落ちるかわからない。このような状況においてはフリークライミングと大差はないのだ。それに加えて、標高1000メートルあたりまでは絶えず冷たい雨が降っている。体が冷えきれば多くのミスを生み出す結果になるだろう。

しかし目的のマジック・モールドを手に入れるためにはその崩れかけた岩壁を登らなければならないのだ。

◆STORY

STORY-4

[5.14c]

登山報酬金	4万US＄＋経費
登山コース	1

依頼者はブラス・ピーク山岳遭難者救助隊。東ヨーロッパの民族対立が根深い小国カザンは20余りの民族からなる多民族国家だったが、東西の冷戦が終結したと同じくして、今まで協調しあっていた民族同士が互いに反目しあうようになる。この国家的内戦の危機が辛うじて避けられていたのは、どの民族代表者にも人気と信頼のあったタル・マサル国家評議会議長の存在のためだった。各民族代表者会議では内戦の危機を避けるためにもタル・マサルを次期大統領として選出することを考えていた。国民もタル・マサルを大統領として選ぶことには異論がなく国民投票を行っても彼が選ばれることに間違いはないだろう。しかし最善と思われるどのような決定に関しても反対者は存在するものである。多数の利益を生むと思われる決定にも利害を対立させ異論を唱える者は必ず現れる。カザンのような小国といえどもそのことに変わりはなかった。カザンで第二の人口を持つカザン族の内部には、人々の注目を集めつつある民族強硬派の存在があったが、彼らにしてみればタル・マサルが大統領として選ばれることは自分達の勢力拡大を阻害する結果となることに間違いなかった。彼らにとってタル・マサルの存在がなければ国家を不安定にし、自分達の勢力を拡大することができるのだった。そこで彼らは周辺の同族国から武器調達を受け、タル・マサルの暗殺を企てる。強行民族派はタル・マサルが各民族代表者との会議のために乗った政府専用機をブラス・ピーク上空で撃墜してしまったのだ。専用機はブラス・ピークに墜落し、多くの乗員が死亡したもののタル・マサルの命は助かった。しかし夜になればマイナス20度以上にも下がる山頂付近で長く持ちこたえることはできない。低気圧も刻一刻と接近している。

40時間以内にブラス・ピークは吹雪に包まれるだろう。ブラス・ピークは三つの国境に接しているが、その二つの国はカザンの強行民族派と友好関係にあるため、最も安易なルートを登攀することはできない。残されているのは南の壁と呼ばれる最も危険で困難な登攀ルートだ。しかも強行民族派のエージェントもタル・マサルの命を狙って山に入ったとの情報を得る。彼らよりも早くタル・マサルを見つけなければならない。もしもタル・マサルが死んでしまえば小国カザンは血で血を洗う内戦に突入するであろう。

ブラス・ピーク山岳遭難者救助隊は最も確実な方法を選んだ。ブラス・ピークの初登頂者であるコカ・ラ・ハジンの所属しているHARD-ROCK Inc.に救助を依頼したのだ。彼らの仕事はタル・マサルが発信するビーコンを頼りに遭難場所を探し、一刻も早く救助することだ。5.14ｃとは、登攀の難易度をあらわしたクラス。実在の世界最高難易度は5.14b。

STORY-5

[48年ぶりの依頼]

登山報酬金	4万US＄＋経費
登山コース	3

依頼者はわからない。依頼者からの指示はなく26時間以内にロイヤル・キャップに登ってくれと頼まれるだけである。また依頼者は犯罪には関係なく登山者の身に危害が加わることもないと確約する。ロイヤル・キャップは漏斗のような形をした2000メートル余りの山である。

STORY-6

[ベースキャンプ]

登山報酬金	なし
登山コース	1

依頼者はなし。そして報酬もない危険な仕事。HARD-ROCK Inc.が日頃、登山訓練やレクリエーションで使い、ベースキャンプもあるヒマラヤの山岳のピィユナ村。この村は標高が5000メートルを越える場所に位置し、その村に続く道は一本だけだった。全ての生活物資はその道を通じて運ばれていた。

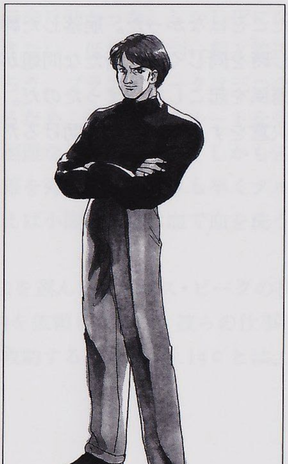
しかし大崩落によって生活物資が運べなくなってしまった。彼らにも幾らかの備蓄はあり、すぐに食料が底をつくといったことはなかった。崩落した幹線も10日程で応急処置が施され、細々と物資の運搬が可能となる。しかし時を同じくして新たな問題が持ち上がった。いつもガイド役をつとめてくれる男の娘が怪我をして破傷風を起こしてしまったのだ。無線で知らせを受けた彼らは、最も危険な北壁を越え村に血清を届ける決意をする。娘の命を助けるためには10時間以内に血清を届けなければならない。

◆キャラクター設定

『パワークライム』では５人のキャラクターが登場します。そのうち１名はプレーヤーが任意に身長や体重等を入力設定し、使用することが可能です。他の４人のキャラクターはそれぞれ各パラメーターに個性を持っています。しかしそれらのパラメーターには経験値や反射神経の良さといったパラメーターは含まれていません。それらは全てプレーヤーによって決定されるのです。

エミール・ネオン

22歳、イタリア人の母とフランス人の父を両親に持つ。両親は健在であるが、エミールが世界を旅し始めてから既に３年間会っていない。大学は休学届けを出したままであり、復学の予定もない。父親はフランスの国営電子通信会社の公務員であり、登山経験といえば高校生のときに仲間とトレッキングに行った程度のもの。それも自分の気に入った女性〔現在の母〕が目当てにすぎなかった。エミールの登山熱は祖父の影響といってもよいだろう。祖父といっても彼の祖父はまだ父親が若いときに死んでいた。それも登山中の事故死だった。エミールはそんな祖父の影響を受け、山に惹かれていったのだった。経験は少ないが天才的なカンで登頂を果たす。経験の少なさと命知らずの行動からいつか必ず大事故を起こすと、ジョージに常に注意を受けている。平均的な体力、登攀テクニックを持つ。



血液型　B
身長　172cm
体重　63kg

メリンダ・リード

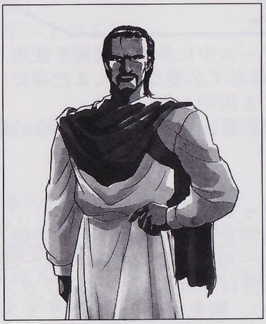


血液型　　O
身長　161cm
体重　　49kg

19歳？、ジョージ・リードの娘。ジョージやメリンダの口から母親の話が出たことは一度もない。母親のことに関してはどうやらタブーであるらしい。メリンダは幼いころから父親のジョージに連れられて山に登っていたため、登攀に関しては独特のカンを持っている。19歳の年齢ではあるがすでに大学は卒業している。エミールには大学に復学するように勧めているが、彼は耳を貸そうとしない。登山以外に趣味がなく、女の子らしいことがなにもできないことを最近密かに悩んでいるらしい。そのためか、仕事が忙しくなるとヒステリックにエミールにつっかかることもたびたびである。身軽な体を利用して、崩れやすい岩場も比較的楽に登れる。

コカ・ラ・ハジン

42歳、トルコ出身。海抜4000メートルの高地で少年時代を過ごし、貧しい家族を助けるために多くの有名登山家たちのシェルパをしながら育つ。多くの登山に関する知識を持つ。自ら何人もの有名登山家とコンサルタント契約を交わし、ガイドや登山計画の立案に参加している。数多くの初登頂記録を持つが、登山の目的は常にただ一つ、自然との対話である。HARD-ROCK.Inc.では最も古くからの社員で、最初はジョージ・リードと共同経営で事業を始めたともいわれているが定かでない。その後ある事故がきっかけで社を離れていたが、最近契約を結び、仕事をしている。これも噂だが、コンサルタントやHARD-ROCK.Inc.で得た収入は全て世界少数民族コミュニティーに寄付しているらしい。あまり多くを語らないため、妻子がいるのかさえ誰も知らない。しかし最も登山技術に長けた男である。体力と持久力共に高い。睡眠時間は少なくてすむ。



血液型　　A
身長　180cm
体重　　71kg

◆キャラクター設定

クラック・スパイク



血液型　　B
身長　203cm
体重　　82kg

旧東ドイツ出身、ベルリンの壁が取り払われる以前は東ドイツの登攀マイスターの称号を受け、山岳救助隊指揮や後輩指導を行っていたが、崩壊と同時に職を失う。職を失ってからはベルリンに出てきて、多くの危ない仕事をやっていた様だ。本人の話では殺しはやっていないというが、その他の犯罪にはたいがい手を染めていたらしい。元々有名な登山家だったクラックを発見したのはジョージ・リードだった。リードの話によるとちょっとした用で行ったベルリンのバーで彼を発見したという。クラックが言うにはそこの客は娼婦や薬の売人ばかりで、普通の人間がちょっと立ち寄るような店ではなかったらしい。ジョージ・リードに登山の腕を見込まれ、メンバーに加えられるまではベルリンで麻薬の密売をやっていたらしい。クラック・スパイクのニックネームは密売人をしていた頃、喧嘩になるとその大きな足で相手を蹴り上げるところから付けられたらしい。実は女房と子供をベルリンに残した単身赴任である。目下の目標は一人息子をイギリスの名門全寮制学校に入学させるための資金づくりである。力は強いが、最も多くの睡眠時間を必要とする。

◆装備に関して

『パワークライム』ではゲーム中に多くの装備を使用します。これらの装備は、ゲームプレイに数々の効果を与えます。装備の中には必ず必要なもの、また身に付ける物やザックに入れる物などがあります。ここではそれら装備に関する説明を行います。
注：ここでの装備名は一般の登山用具名と一致しない場合があります。

登山道具

ザック
荷物をいれて背負うための袋。大きさは内容量をリットルで表し、日帰りなら20〜30リットルくらい、1〜2泊なら40〜50リットルくらいが使われる。背負う部分はショルダー・ストラップ、腰に締める部分はウエスト・ストラップ(ベルト)、胸を止める部分はチェスト・ストラップという。上端のカバーは雨ぶたという。

ザイル
登攀の際、確保などに利用する綱。アルペンクライミングではザイル、フリークライミングではロープが使われている。または、昔はザイルで最近はロープ。直径9mm以上で、墜落時の衝撃を吸収するため伸びるものをザイル(ロープ)という。8mm以下は補助綱といい登攀には使用しない。直径10.5mm、長さ50mが最近の標準。

ピッケル
氷雪地帯登攀用つるはし。岳人の魂。頭部の尖ったほうをピック、平たいほうをブレード、シャフトの先端をスパイク(スピッツェ、石突き)という。手に持って雪山を登る。雪山ではかなり滑りにくくなる。

ハーケン
岩の割れ目に打ち込む、確保用の鉄釘。
体を確保するのに使用する。ハンマーがないと打ち込めない。また打ち込める場所が限られているので画面上でよく確認する必要がある。ハーケンは通常腰に装備しておき、ハーケンを打ち込むと自動的に使用される。

チョック
クラック(岩の割れ目)に差し込んで固定するプロテクション(確保器具)の総称。フレンズ、ナッツ、ヘキセントリック、カムなどがある。チムニーやクラックに挟まっている石をチョック・ストーンという。体を確保するのに使用する。ハーケンと違って山を汚さない。

カラビナ
ザイルを通すための金属製の輪。バネリング。俗に「ビナ」という。
ハーケン・チョックに通して体を確保するのに使用する。
ハーケン・チョックを打ち込んだときに自動的に使用される。つまりハーケン・チョックと同じ数を持っていかなければならない。

ライフアイテム

テント
ビバーク時に必要。これがないと睡眠できない。

スリーピングバック(寝袋)
睡眠時に使うと体力回復率が上がる。

クライミングアイテム

登山靴
足にはく。装備しないと足が滑りやすくなる。(裸足で登るな!)

アイゼン
かなかんじき。固い雪や氷の斜面を登降するときに、滑り止めのために靴に付ける鋼鉄爪つき金具。[鉄]。ロシア語ではコーシカ(猫)という。爪そのものはツァッケといい、12本が標準。靴の前方向に飛び出した2本の爪のを蹴爪という。爪の数が4本のものを軽アイゼンといい、夏の雪渓などで使う。雪山でこれを使うとかなり滑りにくくなる。

クライミンググローブ
手にはめる。上からさらに大きめのグローブなら装備可能。装備した場合、多少滑りにくくなる。
酸素ボンベ
酸素の少ない高所を登山するために必要。消耗品。

パーカー
上下、上のみ、下のみ3種類がある。寒い環境でパーカーがないと凍死してしまう。上のみ、下のみでは効果がない。

◆装備に関して

テントマット
睡眠時の体力回復率が上がる。

マッチ
ストーブに火をつける。
調理が必要な食料は、マッチ、ストーブ、燃料、コッヘルの全てが揃わないと食べられない。

救急用品
けがを治す、風邪を治す。

ザック
道具を入れておく。種類によって容量が違う。

フードアイテム

飲み物
ライフスエットは水の代わり。飲むとのどの渇きが癒せる。水よりも少しだけ効果が高い。酒を飲むと体力が少しだけ回復する。酒の種類によって少しずつ効果が違う。

食べ物
パワーカロリー、ブロックミールはそのままで食べられるが効果が低い。
上記以外は調理が必要で、効果が高いものもある。

ディフェンスアイテム

アンダーグローブ
手を凍傷から守る。多少滑りにくくなる。

キャップ
頭に装備する。ヘルメットと併用可。
防寒用。

ソックス
足に装備。多少滑りにくくなる。防寒用。

ハーネス
腰に装着する。
ハーネスがないとザイルが装着できない。

ヘルメット
頭にかぶる。かぶると落下時のダメージが多少減る。

ヒーター
ビバークするときに持っていれば体力回復率が上がる。贅沢品。

ストーブ
食料を調理するためのもの。

燃料
ストーブに使用。

コッヘル
食料を調理するためのもの。調理が必要な食料には必需品。

水筒
水が入っている。消耗品。

スキットル
酒が入っている。消耗品。

その他の機能

ラジオ
音楽放送の受信。無線としての役割がある。

情報
社長からの無線連絡等が強制的に入ってくる。

音楽
おまけでCDに入っている音楽を聞くことができる。

登攀途中での装備の持ち変え

登攀中でもザック内部のものと身に付ける物を交換できます。

◆買い物マニュアル

（『パワークライム』初心者の君もこれを見ればもう大丈夫！！）

基本グッズ編

ザック、テント、靴、食料（水、食べ物）、薬が最低限必要！

・ザック

ザックがないとほかのアイテムを持ち歩く事ができません。絶対に買いましょう。
ザックはなるべく軽いものを選びましょう。容量がいろいろありますが、容量が一番少ないものでもたいがいのものは余裕で収納できます。

・テント

キャラクターはずっと起きたまま行動しているとやがて眠くなります。
眠くなると体力の消耗が激しくなり、手足が滑るなどのミスも増えていきます。キャラクターが眠気を訴えたらどこか歩ける場所に行って休ませて下さい。テントはそんなキャラクターを休ませるための基本アイテムです。必ず買いましょう。テントも一番軽いものを選べば良いでしょう。多少性能に差がありますが、微々たるものです。

・靴

服は着なくても靴だけは履いておきましょう。裸足ではゲーム中かなり不利です。

・食料

食料は体力と空腹、のどの渇きを潤す為のものです。
空腹やのどが渇いている状態では体力の減りが早くなります。また、体力が無くなればキャラクターは死んでしまいます。そうならないためにも食料は必ず買っておきましょう。食料はたくさん種類がありますが、なかには調理器具を持っていないと食べられないものがありますので、注意が必要です。調理器具を買う余裕のない人はパワーカロリー、ブロックミールの２つを買っておけば大丈夫です。これらは調理器具が必要ありません。ただし、調理器具を使う食べ物よりも回復率が劣るので大量に用意する必要があります。後は水分補給用の食料ですが、ライフスエット、水筒を買っておけば大丈夫です。酒類にはほとんど効果がありません。

・薬

高い所から落ちたりした場合、たまにキャラクターが怪我をする事があります。
CONDITIONウィンドウの２ページ目の人の絵が赤くなります。こうなったら傷薬（エイドバッグ）を使いましょう。怪我をしたままだと体力の消耗が激しくなり、ミスが増えます。また、寒い場所に裸でいるとキャラクターは風邪をひいてしまう事があります。CONDITIONウィンドウの２ページ目にどくろマークがつきます。これは風邪をひいた印なので風邪薬（ドラッグセット）で治してあげましょう。
以上のアイテムを購入しておけばいざというときには役に立ってくれるはずです。

防御アイテム編

備えあれば憂いなし！

・衣料

気温が10°C以下の場所では、キャラクターは服を着ていないと寒さで死んでしまいます（ためしに10°C以下の場所で20時間くらいじっとしてみて下さい。体温がどんどん下がっていくのがわかると思います）。そうならないためにも、衣服は用意しておきましょう。さて、衣服は何を揃えたら良いのか？
パーカー（上下セットになっているもの、別々になっているものがあります）
手袋
靴下
マスク
以上のものを全て揃えましょう！

・お休みセット

テントを使えば体力と眠気の回復ができますが、更に以下のものを持っておくと効率よく体力の回復ができます。
テントマット、ヒーター、シート、寝袋
これらはザックに入れているだけで効果があります。

・靴、クライミンググローブ
靴は高価なものほど滑りにくくなったり、軽くなったりします。お金に余裕のあるときは、高価なものを選んでおいたほうがお得です。クライミンググローブは装備していると手が滑りにくくなります。これも余裕のあるときは購入しておいた方がいいでしょう。
・アイゼン、ピッケル
雪山を滑りにくくするためのものです。これも余裕のあるときは購入しておいた方がいいでしょう。

グルメ編

・調理セット
ドライカレー等の調理器具を必要とする食料用のアイテムは以下のものです。
ストーブ、フュエルボトル、ランチャー、マッチ
これら全てが揃っていないとドライカレー等のレトルト食品は作れません。

上級アイテム編

・確保用器具
確保とは、ハーケン等の器具を使って岩場に体を固定させる事をいいます。ゲーム中、キャラクターの手が届く範囲内で左ダブルクリックすれば、確保用のメニューが出ます。
しかし、確保も無条件でできるわけではありません。それなりのアイテムを買っておく必要があります。
ハンマー
岩にハーケンを打ち込むために必要です。なるべく軽いものを買いましょう。
ハーケン
岩に打ち込んでロープ（ザイル）を通して岩と体をつないでおくための器具です。
カラビナ
ハーケン（又はチョック）と対で使います。
チョック
ハーケンとよく似たものですが、こちらはハンマーを必要としません。
ただし、打ち込める場所に制限があります。
ザイル
ザイルはなるべく長いものを買っておきましょう。一番長いザイルは、クラシック６です。
ハーネス
ザイルを体に引っ掛ける道具です。ブラックフェイスとブルースカイと呼ばれるものがあります。

基本的にはハーケン、ハンマー、カラビナ、ザイル、ハーネスの５種類を持っておけば確保ができます。
ただし、ハーケン、カラビナは消耗品なので大量に持って行きましょう。

ゲーム中での確保の方法は以下の通りです。

1. 左ダブルクリックメニュー（以後確保メニューと呼びます）でハーケンを選びます。すると岩にハーケンが表示されます。
2. 再び、手が届く範囲の岩に打ち込まれたハーケンを左ダブルクリックして確保メニューを出し、ザイルを選びます。するとハーケンが赤くなります。これで体と岩がつながりました。この状態で落ちてもハーケンを打ち込んだ場所に復帰できます。
3. 赤いハーケンのそばで確保メニューを出します。そこから確保を選ぶとキャラクターのポーズが確保のポーズになります。確保中はアイテムの使用が可能になります。

◆STAFF

プロデューサー	高野　秀夫
	渡部　章生
アシスタントプロデューサー	太田　治雄
原案・ゲームデザイン・監督	伊丹　繁幸
グラフィックデザイン	伊丹　繁幸
プログラム	浅田　一海
	亀山　貴美子
原画	よしかわ　哲郎
作曲・サウンドデータ作成	木村　雅一
	灰野　一平
グラフィック	中野　幸司
	三好　晃生
	光嶋　匡樹
	河村　江利子
マップデザイン	伊丹　繁幸
マップ作成	伊藤　尋
	中野　幸司
	三好　晃生
	光嶋　匡樹
	浅田　一海
ムービー作成	川西　豊
スペシャルサンクス	細田　一行
	中家　淳子
宣伝	小澤　弥生
	中島　康史
広報	小松　真一
	畠中　俊英
デザインワークス	荒関　誠
製造	藤田　純士
パッケージイラスト	山岸　修
協力	株式会社コージツ
エグゼクティブプロデューサー	積田　満雄

発売：株式会社　ケイエスエス
販売：株式会社　日本ソフトシステム

■「パワークライム」お問い合わせシート

ご送付年月日：　　　　年　　月　　日
ご購入年月日：　　　　年　　月　　日
ご購入店名：

（ふりがな）
ご氏名：
ご住所：〒
お電話番号：ＴＥＬ
ＦＡＸ（MODEM　有・無）

◇ご使用環境（メーカー名、型番を正確に記入してください。）

パソコン本体	：メーカー名	型番
	（標準搭載メモリ	MB）
CPU（アクセラレータ）	：メーカー名	型番
	（クロック	MHz）
ディスプレイ	：メーカー名	型番
	（ご使用解像度　　色／　　×　　）	
増設ハードディスク	：メーカー名	型番
	（容量　　B／接続方式　SCSI・IDE・その他）	
CD-ROMドライブ	：メーカー名	型番
	（標準搭載・増設／速度	速）
増設メモリ	：メーカー名	型番
	（容量　　MB／ご使用メモリ・計　　MB）	
Windows	：メーカー名	Ver.　3.1・95
グラフィックアクセラレータ	：メーカー名	型番
サウンドボード	：メーカー名	型番
MIDIインターフェイス	：メーカー名	型番
MIDI音源	：メーカー名	型番
その他の周辺機器	：（キャッシュメモリ、コプロ等、すべてお書きください。）	

◇症状をできるだけ詳しくお書きください。

※本製品は96年4月に発売されました。それ以降に発売されたパソコン本体および周辺機器上でのトラブルに関しましてはサポート致しかねる場合もございます。予めご了承ください。
※このシートをコピーしてお使いください。



KSS
Media Entertainment Company

発売：(株)ケイエスエス　販売：(株)日本ソフトシステム
ケイエスエス・ユーザーサポート
03-3779-0311